

Литература

1. Борисова У. Афроамериканцы: к исследованию социообразовательных проблем / У.Борисова // США, Канада: экономика, политика, культура. – 2009. – №10. – С. 100–127.
2. См.: Ченг С., Старкс Б. Расовые различия в восприятии школьниками авторитетного мнения взрослых и влияния этого мнения на их учёбу / С. Ченг, Б. Старкс // Социология образования. – 2003. – №9. – С. 13–26.
3. См.: Tyson K. Notes From the Back of the Room: Problems and Paradoxes in Schooling of Young Black Students // K.Tyson // Sociology of Education. – 2003. – №4. – P. 326–343.
4. См.: Byrnes J. Factors Predictive of Mathematics Achievement in White, Black and Hispanic 12th Graders / J.Byrnes // Journal of Education Psychology. – 2003. – №2. – P. 316–326.
5. См.: McWhorter J. Eliminating the SAT Could Derail the Progress of Minority Students / J.McWhorter // The Chronicle of Higher Education. – 2001. – №26. – P. 11–12.

ВОСПИТАТЕЛЬНО-РАЗВИВАЮЩИЙ ПОТЕНЦИАЛ ОЛИМПИАД ПО ИНФОРМАТИКЕ

А. Г. Головнёв

Международное олимпиадное движение по информатике берет свое начало с 1988 года. С 1992 года Беларусь принимает в нем активное участие, стабильно показывая высокие результаты.

По словам академика А.П. Ершова, программирование – вторая грамотность. Эти слова сейчас уже не кажутся экзотическими. В настоящее время олимпиады по информатике (или программированию) – одно из перспективных направлений работы с одаренными детьми, эффективное средство стимулирования у школьников интереса к компьютерному моделированию и развитию алгоритмического мышления как универсальных инструментов познания.

К сожалению, современное олимпиадное движение в информатике имеет ряд особенностей:

- во-первых, участие в конкурсе не в полной мере способствует формированию (и проявлению) коммуникативных качеств участника, столь необходимых для программиста;
- во-вторых, наш опыт позволяет заключить, что конкурсные задания и сам процесс организации не дают видения всего процесса разработки программного обеспечения;
- в-третьих, надо отметить, что существующие индивидуальные олимпиады по программированию в большей степени поощряют участников, способных и решать и реализовывать конкретные задачи. Однако в реальном программировании эти два процесса нередко разделяют и доверяют разным разработчикам;
- в-четвертых, командные олимпиады практически не развивают у участников навыков сотрудничества из-за отсутствия четкого разделения ролей. Как правило, команда состоит из трех участников. Наиболее

популярные схемы команд такие: «программист – программист – программист», «алгоритмик – программист – математик».

Первая схема часто проигрывает в реальном программировании по причине отсутствия четкого дифференцирования ролей, вторая – из-за неестественной пропорции решающих и реализующих задачи участников.

Наш опыт участия и подготовки олимпиад позволяет говорить о необходимости пересмотра подходов к организации олимпиад по информатике. Мы предлагаем новый тип олимпиад, призванный формировать и развивать навыки сотрудничества, работы в команде и создавать конкуренцию между командами. Олимпиады будут более эффективны при выполнении следующих педагогических условий:

- 1) каждый участник самостоятельно выбирает команду;
- 2) попробовав себя в различных ролях, участники выбирают наиболее близкие себе роли;
- 3) задания олимпиады – реальные проекты с четкими критериями оценки результатов;
- 4) проекты включают в себя головоломки, требующие внимания всех членов команды.

Анализ педагогического и собственного опыта в организации олимпиад показывает, что рассматриваемую олимпиаду целесообразно проводить в три тура. Первый тур заочный, проходит по интернету. Разыгрываются олимпиады по всем направлениям, но не одновременно, чтобы дать олимпиадникам возможность проявить себя в нескольких дисциплинах. Перед вторым туром стоит устроить очный семинар на несколько дней с множеством разнообразных лекций и занятий по интересам. Это даст школьникам шанс наладить общение и начать подбирать команды.

Второй тур проходит по Интернету индивидуально по всем дисциплинам. Участникам, позиционирующим себя как алгоритмик, кодировщик или специалист по информационным технологиям, следует объединяться в команды.

Однако следует разрешить и индивидуальные выступления по этим направлениям, в случае отсутствия у участника команды (например, кодировщиков может оказаться многим больше, чем остальных участников, и многим из них не хватит команд).

Третий тур проходит очно в течение длительного промежутка времени (1–2 недели). Сначала проходят общие семинары, дающие участникам последнюю возможность найти команду. После, каждая команда выбирает себе задачу и, по окончании третьего тура, демонстрирует свое решение. К этому туру также допускаются участники, не нашедшие себе команд. Но, организаторам следует наблюдать и, по возможности, объединять таких олимпиадников в команды.

Основываясь на опыте участия в разработке программного обеспече-

ния, мы выделяем 9 ролей. Основные пять ролей:

- Алгоритмик;
- Кодировщик;
- Архитектор;
- Web-программист;
- Специалист по информационным технологиям;

В силу сложившихся стереотипов, участие в проекте некоторых из приведенных ролей сильно недооценивается. Кажется необходимым на каждом уровне показывать равноправность участников всех направлений олимпиад, так как популярность многих дисциплин олимпиады пока стоит под вопросом. В списке ролей намеренно не использовались понятия «программист» и «информатик», чтобы насильственно не навязывать команде лидера. Однако у любого проекта должен быть координатор или менеджер. Мы предлагаем добавить эту роль архитектору. При правильной организации процесса разработки, после первого этапа решения поставленной задачи, архитектор прекращает свою работу. Но в это время начинается работа координатора. Возможно, на эту роль стоит назначить студента.

Мы предлагаем также организовать online-существование олимпиады в несколько нестандартном формате. Online-олимпиада требует создания сайта. Было бы интересным и целесообразным реализовать его в формате социальной сети. Пользователи могли бы быть преподавателями или учениками. Преподаватели проводят online-семинары и сборы, ученики решают поставленные задачи и участвуют в олимпиадах. Добавив к этим функциям весь спектр сервисов социальной сети, мы можем не только привлечь больше участников, но и способствовать организации команд. Ведь это действительно быстрый и удобный способ общения всех олимпиадников.

Кроме того, посредством такого портала можно предлагать для решения задачи из реальных проектов. Участники будут высказывать свои мысли и предлагать реализации для поставленных задач.

Таким образом, в процессе участия в олимпиаде школьник не только совершенствует свои специальные умения и навыки, но и развивает важные социальные качества: коммуникативные умения, умения сотрудничать, проектировать свою деятельность. Результаты олимпиады могут представлять собой ценный учебный материал, который можно непосредственно использовать в учебном процессе.

КЕЙС-ТЕХНОЛОГИЯ В ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОСТИ ОБУЧАЮЩИХСЯ

И. В. Гусарева

Стремительное развитие современного общества поставило человека пе-